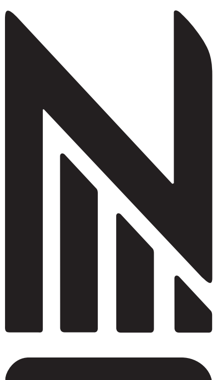


GUITAR EFFECTS PROCESSOR

GFX-5

Mode d'emploi

PRECAUTIONS D'EMPLOI ET SECURITE 2
Introduction 3
Commandes et fonctions 4
Se préparer à jouer 6
Insertion des piles 6
Se connecter 6
Prise en main rapide 8
Faire jouer les Patches (mode de jeu) 10
Affichage en mode de jeu 10
Sélectionner un Patch 10
Utiliser l'accordeur interne (fonction bypass/mute) 11
Régler le son d'un Patch 12
Emploi de la fonction Rhythm 14
Commuter On/Off les effets au pied (mode manuel) 16
Changer le son d'un Patch (mode d'édition) 17
Configuration d'un Patch 17
Etapes de base du mode d'édition 17
Changer un nom de Patch 18
Stockage et échange de Patches 19
Autres fonctions 20
Changer les effets en temps réel 20
Utiliser la fonction hold delay 23
Utiliser la fonction sampler 25
Recalibrage de la pédale d'expression 26
Ramener le GFX-5 à ses réglages d'usine par défaut 27
Types d'effet et paramètres 28
◆ Module BOOST 28
◆ Module ISO/COMP (Isolateur/Compresseur) 28
◆ Module DRIVE 29
◆ Module EQ (Egaliseur) 30
◆ Module ZNR (Réduction de bruit ZOOM) 30
◆ Module CABINET 30
◆ Module MOD (Modulation) 31
◆ Module REV (Delay/Reverb) 33
◆ Module TOTAL 34
Mauvais fonctionnement 35
Caractéristiques 35
Listes des Patches du GFX-5 36

PRECAUTIONS D'EMPLOI ET SECURITE

CONSIGNES DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alerte et précautions à lire pour prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:



Ce symbole signale des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veuillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour utiliser sans danger le GFX-5.



Alimentation électrique

Comme la consommation électrique de cette unité est assez élevée, nous vous recommandons d'employer autant que possible l'adaptateur secteur. Si vous utilisez des piles, n'employez que des piles alcalines.

[Fonctionnement avec adaptateur secteur]

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur fournissant un CC 9V, 300 mA et doté du "–" en fiche centrale (AD-0006 Zoom). L'emploi d'un adaptateur d'un autre type pourrait endommager l'unité et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez toujours l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.

[Fonctionnement sur piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- Le GFX-5 ne peut pas servir de chargeur.
  Portez attention à l'étiquetage de la pile pour veiller à choisir le type correct.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- Si les piles ont coulé, essuyez soigneusement le compartiment des piles et les extrémités de celles-ci pour retirer tous les restes de liquide.
- Durant l'utilisation de l'appareil, le capot du compartiment des piles doit être fermé.



Environnement

Evitez d'utiliser votre GFX-5 dans des conditions où il est exposé à des:
- Températures extrêmes
- Forte humidité ou condensation
- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs



Maniement

Le GFX-5 est un instrument de précision. N'exercez pas de force excessive sur ses boutons et commandes. Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou pressions excessives.



Altérations

N'ouvrez jamais le boîtier du GFX-5 et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.



Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Vous devez toujours éteindre le GFX-5 et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble.Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et le cordon d'alimentation avant de déplacer le GFX-5.

Précautions d'emploi

• Interférence électrique

Pour des raisons de sécurité, le GFX-5 a été conçu en vue d'une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques par l'appareil et d'une protection contre les interférences externes. Toutefois, ne placez pas un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques près du GFX-5, le risque d'interférence ne pouvant alors pas être totalement écarté.

Dans tout appareil à commande numérique, GFX-5 compris, les interférences électromagnétiques peuvent causer de mauvais fonctionnements et altérer ou détruire des données. Vous devez vous efforcer de minimiser ce risque.

• Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le GFX-5.Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'employez pas de nettoyant abrasif, de cire ou solvants (tels que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

Veuillez conserver ce manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.

Introduction

Merci d'avoir choisi le GFX-5 ZOOM. Ce produit est un processeur d'effets pour guitare sophistiqué disposant des fonctions suivantes.

● Gamme polyvalente d'effets

Le système de modélisation à architecture variable (Variable Architecture Modeling System ou VAMS) de ZOOM adapte la configuration interne de l'unité pour obtenir exactement le son désiré. Le GFX-5 offre 74 choix, des effets de distorsion et de modulation aux fonctions d'accentuation et un simulateur d'enceinte qui reproduit le son de divers amplis guitare.

● Le plein d'effets de distorsion

33 effets de type distorsion recréent non seulement les caractéristiques de célèbres amplis vintage, mais reproduisent aussi le son et le fonctionnement de célèbres pédales et effets compacts. Le bouton [TURBO] vous permet d'accentuer la pression sonore en un instant, et le bouton [EDGE] crée des aigus tranchants et brillants. Une large variété de sons saturés ne sont qu'à un bouton de vous.

● 120 Patches prêts à l'emploi

Les combinaisons de réglages de modules d'effets peuvent être mémorisés sous forme de Patches. Le GFX-5 offre 60 Patches programmables librement modifiables, plus 60 Patches pré-programmés (presets). Ensemble, ces 120 réglages vous permettent de directement faire de la très bonne musique.

● Fonctionnement et positionnement intuitifs des touches

Les commandes et touches de la façade de l'unité sont conçues pour être exploitées au mieux. Choisissez les types de distorsion ou réglez l'égaliseur en un éclair. La pédale d'expression est remarquable pour piloter en temps réel les paramètres d'effet. Le GFX-5 devient pratiquement vivant durant une interprétation.

● Nouvelle fonction ARRM

L'ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation ou modulation en temps réel à répétition automatique) est un concept fascinant. Utilisant les formes d'onde de commande intégrées, elle vous permet de façonner rythmiquement le signal de nombreuses façons. Créez des sons totalement innovants qui captiveront votre auditoire. Vous pouvez même utiliser la pédale d'expression pour ajuster l'intensité de modulation de l'ARRM.

● Source rythmique intégrée

60 Patterns rythmiques intégrés utilisant des sources PCM aux sons naturels sont disponibles, ce qui est utile pour étudier ou pour une session improvisée. Les cycles ARRM peuvent être synchronisés sur le tempo rythmique, vous permettant de modifier les effets en synchronisation avec le flux de la musique. Les possibilités créatives sont sans limite.

● Fonction d'échantillonnage de 6 secondes

Une phrase de guitare ou le signal d'une source entrante telle qu'un lecteur de CD peuvent être échantillonnés jusqu'à 6 secondes et stockés en mémoire interne. L'échantillon enregistré peut être reproduit à vitesse inférieure sans modifier la hauteur. C'est un super outil pour améliorer une prestation "live" ou pour repiquer une phrase jouée rapidement.

● L'Energize crée un son dynamique

L'Energize est une autre innovation, d'un attrait immense. En tournant simplement un bouton, vous pouvez optimiser les caractéristiques du son en fonction du système de reproduction. Bénéficiez d'un son puissant et dynamique même avec un petit ampli guitare ou un système audio ayant une réponse plate.

● Conçu pour l'emploi sur scène

Le GFX-5 peut être alimenté par un adaptateur secteur ou des piles. Avec un lot de piles alcalines, l'appareil fonctionnera en continu jusqu'à 10 heures. Un mode spécial vous permet de commuter On ou Off au pied les effets majeurs ou de spécifier le tempo durant une interprétation. Utilisez l'unité comme des pédales d'effets tout en accédant à une vaste gamme de fonctions.

Commandes et fonctions

Face supérieure

Section saturation (Drive)

Section égaliseur

Section Energize

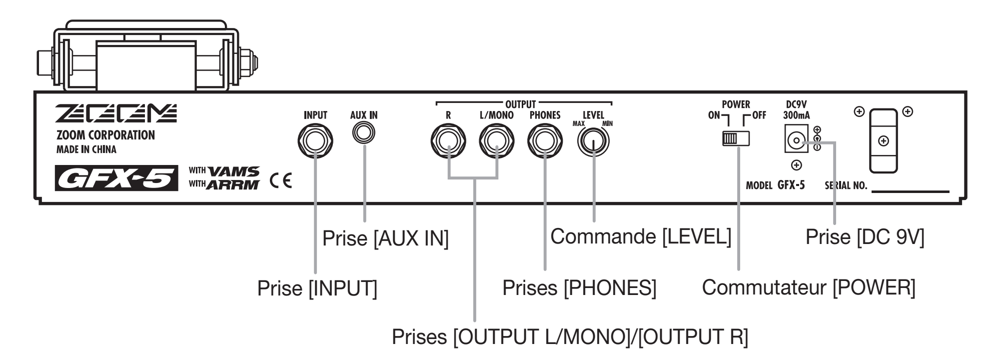
Commande [ENERGIZE]

Pédales BANK [▲]/[▼]

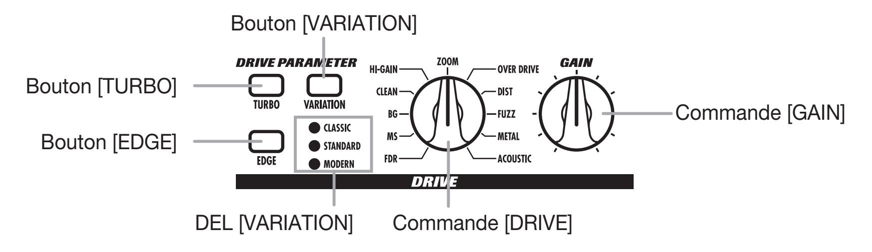
Pédales commutateur [1] – [3]

Pédale d'expression

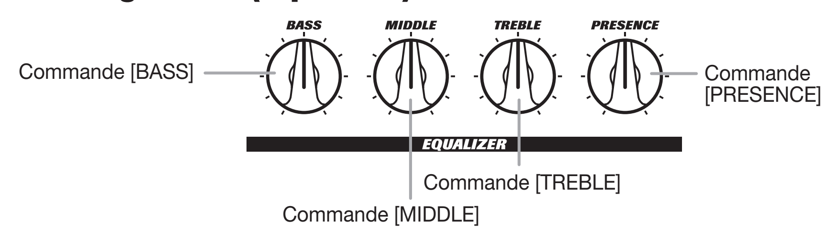
Face arrière



Section saturation (Drive)



Section égaliseur (Equalizer)



Molette [VALUE]
Boutons PARAMETER [▲]/[▼]
Bouton [CONTROL]
Afficheur
DEL [CONTROL]
Bouton [ASSIGN]
Indicateur [GROUP/BANK]

Bouton [BOOST]
Bouton [ISO/COMP]
Bouton [DRIVE]
Bouton [EQUALIZER]
Bouton [ZNR]
Bouton [CABINET]
Bouton [MOD]
Bouton [REV]
Bouton [TOTAL]
DEL [ASSIGN]
Bouton [TEMPO/TAP]
Bouton [RHYTHM]
Bouton [SAMPLER]
Bouton [STORE]
Bouton [EDIT/EXIT]

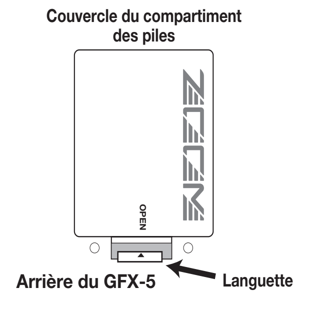
Boutons de modules d'effet

Se préparer à jouer

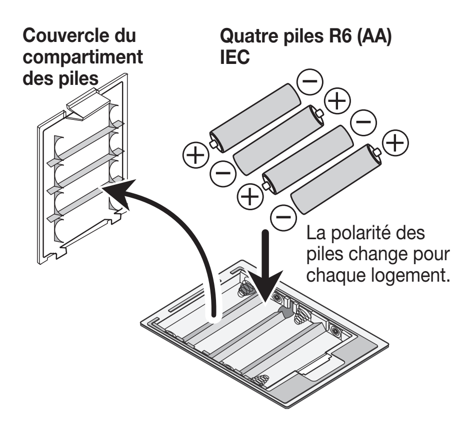
Insertion des piles

Pour utiliser le GFX-5 sur piles, insérez ces dernières comme suit.

1. **Retournez l'appareil et ouvrez le compartiment des piles (poussez la languette pour libérer le couvercle et soulevez-le).**



2. **Insérez les piles avec la bonne polarité (+) (-) dans le compartiment des piles.**



3. **Refermez le compartiment des piles (assurez-vous que la languette est correctement engagée)**

NOTE

- Quand vous n'utilisez pas l'appareil durant une période prolongée, retirez les piles pour prévenir le risque de dommage causé par leur fuite.
- Quand l'indication "BATT" s'affiche, les piles sont quasiment épuisées. Remplacez-les par de nouvelles dès que possible.



Se connecter

1. **Assurez-vous que l'amplificateur et le GFX-5 sont éteints.**

Baissez au minimum le volume de l'amplificateur.

2. **Pour alimenter l'unité depuis l'adaptateur secteur, insérez la petite fiche de l'adaptateur secteur dans la prise [DC 9V] du GFX-5. Puis branchez l'adaptateur dans une prise secteur.**

3. **Connectez la guitare à la prise [INPUT] du GFX-5 à l'aide d'un câble mono.**

4. **Connectez la prise [OUTPUT] du GFX-5 à l'ampli guitare, à l'aide d'un câble mono.**

5. **Pour écouter le son au casque, branchez le casque dans la prise [PHONES].**

6. **Mettez sous tension dans l'ordre suivant: GFX-5 → amplificateur.**

Connectez la prise de sortie guitare à la prise [INPUT] du GFX-5.

Guitare

Quand vous utilisez un seul ampli guitare, connectez-le à la prise [OUTPUT L/MONO]. En connectant un autre ampli guitare à la prise [OUTPUT R], vous pouvez obtenir un son de reverb et chorus avec une large dispersion stéréo.

Amplis guitare

Enroulez le câble de l'adaptateur secteur autour du crochet avant de le connecter à la prise [DC 9V]. Cela empêchera sa déconnexion accidentelle si on tire sur le câble.

ZOOM CORPORATION
MADE IN CHINA
GFX-5
WITH VAMS
WITH ARRM
INPUT
AUX IN
OUTPUT
R
L/MONO
PHONES
LEVEL
MAX MIN
POWER
ON OFF
DC9V
300mA
MODEL GFX-5
SERIAL NO.

Lecteur de CD ou autre source

Connectez ici l'adaptateur secteur disponible séparément (AD-0006 ZOOM).

Pour échantillonner un signal depuis un lecteur de CD ou MD ou similaire, connectez la sortie du lecteur à la prise [AUX IN].

Ecouteurs

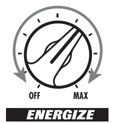
Adaptateur secteur

NOTE

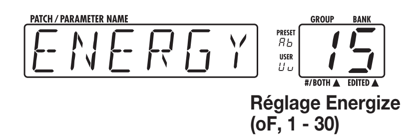
Si vous allumez le GFX-5 alors que l'amplificateur est déjà allumé, vous risquez d'endommager ce dernier. Allumez toujours l'amplificateur en dernier. Quand vous éteignez le sytème, procédez en ordre inverse.

7. Montez le volume de l'intrument et de l'amplificateur et ajustez la commande [LEVEL] de la face arrière du GFX-5.

8. Tout en jouant de l'instrument, tournez la commande [ENERGIZE] jusqu'à ce que la qualité sonore soit celle désirée.



La commande [ENERGIZE] sert à adapter l'unité à l'environnement de reproduction. Quand vous tournez la commande, l'affichage change comme suit.



Réglage Energize (oF, 1 - 30)

Tourner la commande dans le sens horaire accentue les basses fréquences et la tourner dans le sens inverse accentue les hautes fréquences. Le réglage "oF" signifie que la fonction Energize est désactivée.

TRUC

Le réglage Energize s'applique au son sortant de tous les signaux exceptés ceux de la prise [AUX IN].

9. Pour éteindre le système, procédez en ordre inverse de l'allumage.

Prise en main rapide

Quand vous allumez le GFX-5, il est en mode de jeu. Cette section explique les étapes de base dans ce mode, vous permettant d'utiliser immédiatement l'appareil.

Sélectionner un Patch

1 Pour sélectionner un Patch, pressez une des pédales [1] - [3] dont la diode n'est pas allumée.

Les effets simples (modules d'effet) du GFX-5 peuvent être combinés, et les réglages de paramètres de chaque effet peuvent être changés pour obtenir le son désiré. Une telle combinaison d'effets avec certains réglages de paramètres est appelée un Patch. Les Patches s'appellent toujours par banque de 3, et les pédales [1] - [3] servent à sélectionner le Patch.

[Affichage en mode de jeu]

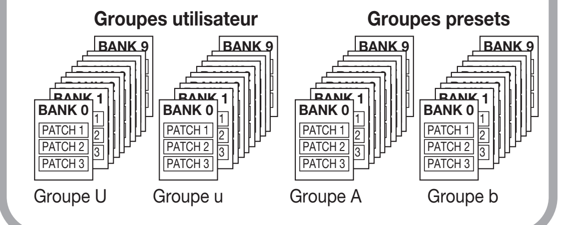


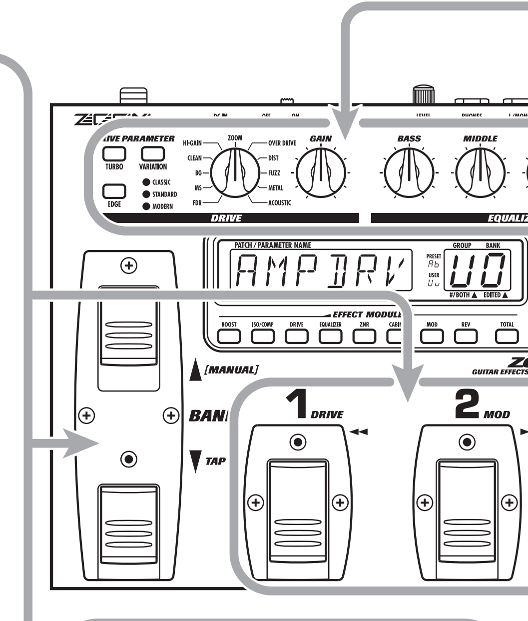
2 Pour passer à un autre groupe ou banque de Patches, utilisez les pédales BANK [▲]/[▼] puis les pédales [1] - [3].

Les Patches sont organisés en groupes utilisateur (U, u) qui peuvent être modifiés et en groupes presets (A, b) qui ne peuvent qu'être lus. Chaque groupe contient 10 banques numérotées de 0 à 9, et chaque banque a 3 Patches.
Les pédales BANK [▲]/[▼] sélectionnent les groupes et les banques dans l'ordre A0 – A9, b0 – b9, U0 – U9, u0 – u9.

* Vous pouvez aussi utiliser les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour changer directement de groupe.

◆ Pour une explication détaillée du changement de Patch, voir page 10.





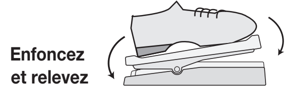
Modifier un effet avec la pédale

1 Enfoncez ou relevez la pédale d'expression pendant que vous jouez de votre instrument.

L'intensité d'effet ou le volume ou un autre paramètre de l'effet change en temps réel quand vous bougez la pédale d'expression (le paramètre concerné dépend du Patch).

* Pour certains Patches, la pédale n'a pas d'effet.

◆ Pour une explication de la commande d'effet par la pédale, voir page 20.



Changer le son d'un patch en mode de jeu

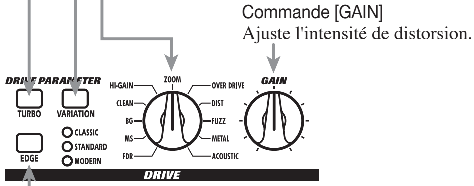
Quand vous jouez de votre instrument, actionnez les commandes et boutons suivants.

[Section Drive]

Bouton [TURBO]
Activer ce bouton augmentera la pression sonore du Patch.

Bouton [VARIATION]/Commande [DRIVE]
Servent à sélectionner le type de distorsion.

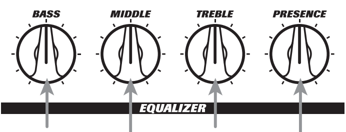
Commande [GAIN]
Ajuste l'intensité de distorsion.



Bouton [EDGE] Activer ce bouton accentuera le contenu en hautes fréquences du Patch.

[Section Equalizer]

Les commandes règlent l'amplification/atténuation de chaque plage de fréquences.



Commande [BASS] Commande [TREBLE]
Commande [MIDDLE] Commande [PRESENCE]

◆ Pour des explications détaillées sur la façon d'éditer les effets, voir page 17.

Mémoriser les effets

❶ **Pressez le bouton [STORE].**

Le GFX-5 pase en mode d'attente de stockage.



Si nécessaire, utilisez les pédales BANK [▲]/[▼] et les pédales [1] - [3] pour sélectionner la banque et le numéro du Patch dans lequel vous mémoriserez les réglages d'effets actuels.

* Si un Patch d'un groupe preset a été sélectionné, c'est à la place le Patch numéro 1 de "U0" (groupe utilisateur) qui sera sélectionné par défaut.

❷ **Pour effectuer la mémorisation, pressez une fois encore le bouton [STORE].**

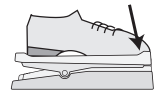
Pour annuler la procédure, pressez le bouton [EDIT/EXIT].

◆ Pour une explication détaillée de la procédure de stockage, voir page 19.
◆ Pour des informations sur le retour des Patches du groupe utilisateur à leurs réglages d'usine par défaut, voir page 27.

❷ **Pour commuter on ou off le module d'effet, pressez la pédale d'expression à fond.**

La pédale d'expression intègre aussi un commutateur pour régler on/off un module d'effet spécifique.

◆ Pour une xplication sur la façon de sélectionner le module piloté par la pédale, voir page 20.



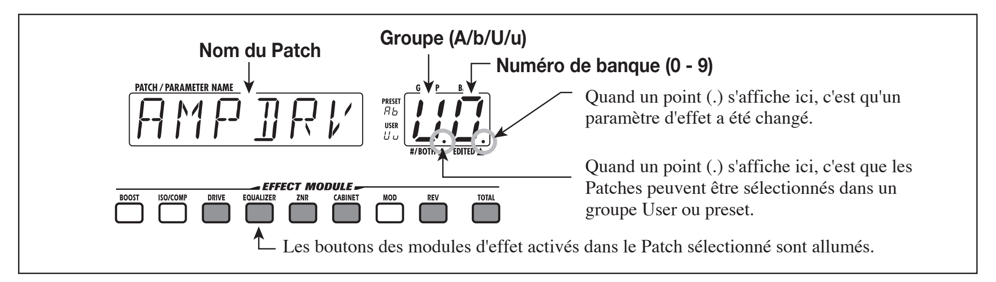
Pressez à fond

Faire jouer les Patches (mode de jeu)

Le statut dans lequel vous appelez les Patches stockés dans la mémoire du GFX-5 et les utilisez pour jouer de votre instrument s'appelle le mode de jeu. Quand vous allumez le GFX-5, il est initialement dans ce mode. Les diverses procédures possibles en mode de jeu sont décrites dans cette section.

Affichage en mode de jeu

En mode de jeu, la façade donne les informations suivantes.



Sélectionner un Patch

1. Pour sélectionner un Patch en mode de jeu, pressez une des pédales [1] - [3] dont la diode n'est pas allumée.

La diode de la pédale du Patch actuellement sélectionné est allumée.

NOTE

Si vous pressez la pédale dont la diode est allumée, l'appareil passe en mode Bypass/Mute (→ p. 11).

2. Pour sélectionner un Patch d'un autre groupe ou banque, utilisez les pédales BANK [▲]/[▼] puis les pédales commutateur [1] - [3] pour sélectionner le groupe et la banque.

Par exemple, si vous pressez répétitivement la pédale BANK [▲], groupe et banque changeront comme suit.

Groupes utilisateur

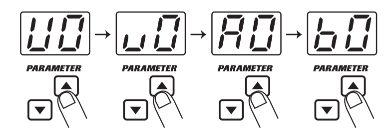
U0 → U1 ··· U9 → u0 ··· u9

Groupes presets

A0 → A1 ··· A9 → b0 ··· b9 →

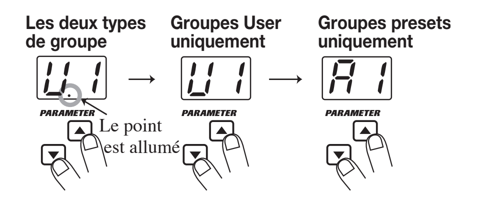
3. Pour directement changer de groupe, utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼].

Presser le bouton PARAMETER [▲] fait passer au groupe immédiatement supérieur et presser le bouton PARAMETER [▼] au groupe immédiatement inférieur.



4. Si vous ne voulez sélectionner des Patches que dans un groupe User ou un groupe preset, pressez ensemble les boutons PARAMETER[▲] /[▼].

Chaque fois que vous pressez ensemble les boutons PARAMETER [▲]/[▼], le type de groupe change.

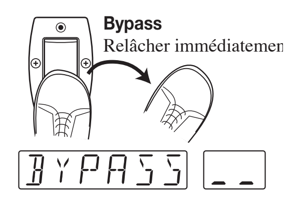


Utiliser l'accordeur interne (fonction bypass/mute)

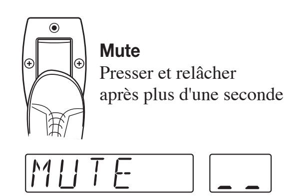
Le GFX-5 a un accordeur chromatique automatique intégré pour les guitares. Pour l'utiliser, les effets internes doivent être court-circuités (temporairement désactivés) ou l'unité doit être neutralisée (statut mute, c'est à dire son d'origine et son d'effet coupés).

1. Pour régler le GFX-5 en statut bypass (mute) depuis le mode de jeu, pressez la pédale du Patch actuellement sélectionné (celle dont la diode est allumée).

Presser et immédiatement relâcher la pédale fait passer le GFX-5 en mode bypass. La pédale d'expression est automatiquement transformée en pédale de volume.



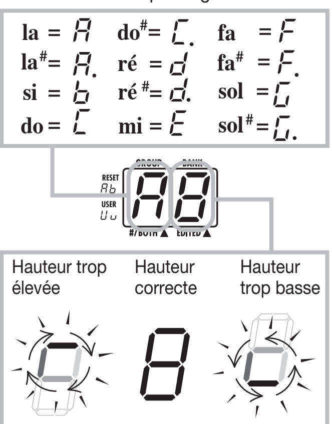
Presser et tenir la pédale durant plus d'une seconde fait passer le GFX-5 en mode mute.



2. Jouez à vide la corde à vide à accorder.

L'indicateur [GROUP/BANK] affiche la note la plus proche de la hauteur actuelle. Ajustez la hauteur pour que l'indicateur affiche la note désirée.

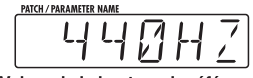
La note est affichée en partie gauche de l'indicateur.



Plus la hauteur est éloignée, plus rapide est la rotation de l'indicateur.

3. Pour changer la hauteur de référence de l'accordeur, utilisez la molette [VALUE].

La hauteur de référence actuelle s'affiche brièvement. Le réglage par défaut après mise sous tension est de 440 Hz pour le *la* médian.



Valeur de la hauteur de référence

Quand la hauteur de référence est affichée, vous pouvez la changer à l'aide de la molette [VALUE]. La plage de réglage est 435 - 445 Hz par paliers de 1 Hz. Quand le GFX-5 est éteint et rallumé, il revient à 440 Hz.

4. Pour revenir en mode de jeu, pressez une des pédales [1] - [3].

Le Patch de cette pédale redevient actif.

NOTE

Si vous changez de banque/groupe quand vous utilisez l'accordeur, la fonction accordeur est temporairement désactivée. Quand vous revenez au couple banque/groupe d'origine, l'accordeur se réactive.

Régler le son d’un Patch

Après avoir sélectionné un patch en mode de jeu, vous pouvez utiliser les commandes et boutons de la façade pour régler les paramètres tels que type et amplitude de distorsion, réglage d’égaliseur, etc.

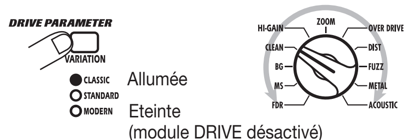
1. **En mode de jeu, sélectionnez le Patch que vous voulez utiliser.**

2. **Pour changer le type de distorsion, utilisez la commande [DRIVE] et le bouton [VARIATION] en section Drive.**

Le type de distorsion utilisé pour le module DRIVE peut être changé avec la commande [DRIVE] et le bouton [VARIATION]. Tournez la commande [DRIVE] pour sélectionner une catégorie générale de distorsion (ampli ou pédale d’effet compacte) et utilisez le bouton [VARIATION] pour sélectionner une variation dans cette catégorie.

Chaque pression du bouton [VARIATION] passe en revue les réglages CLASSIC → STANDARD → MODERN → OFF (module DRIVE désactivé) et la diode correspondante s’allume. Pour des détails sur les caractéristiques des catégories et variation, voir page 29.

(1) Sélectionnez une catégorie générale de distorsion avec la commande [DRIVE].



(2) Sélectionnez la variation dans la catégorie choisie avec le bouton [VARIATION].

NOTE

Si vous tournez la commande [DRIVE] ou pressez le bouton [VARIATION] alors que le Patch sélectionné a le module DRIVE désactivé (bouton [DRIVE] non allumé), le module DRIVE est automatiquement activé (le bouton [DRIVE] s’allume).

3. **Pour ajuster le gain (amplitude de distorsion) du module DRIVE, tournez la commande [GAIN] dans la section Drive.**

Quand vous tournez la commande, le réglage actuel de gain apparaît dans l’indicateur [GROUP/BANK] et le point d’édition apparaît. Quand vous ramenez le gain à sa valeur d’origine, le point disparaît.



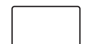


Quand un point s'affiche ici, un paramètre d'effet a été édité.

NOTE

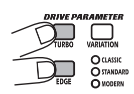
Si vous tournez la commande [GAIN] dans un Patch dont le module DRIVE est désactivé, l’indication “-OFF-” s’affiche, et la commande n’a pas d’effet.





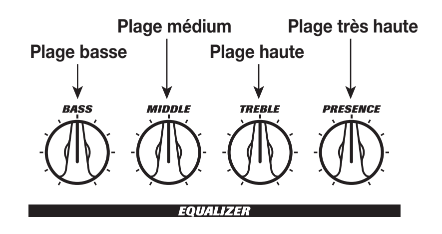
4. **Si nécessaire, utilisez le bouton [TURBO] ou le bouton [EDGE] pour ajuster le son général du Patch.**

Le bouton [TURBO] et le bouton [EDGE] vous permettent de façonner le son de chaque Patch. Le bouton [TURBO] augmente la pression sonore générale (intensité) du patch et le bouton [EDGE] accentue les aigus. Vous pouvez aussi activer les deux boutons ensemble.

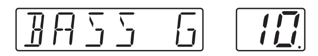


5. **Pour faire un réglage d’égalisation, utilisez les commandes de la section Equalizer.**

Les commandes de l’égaliseur (Equalizer) offrent une amplification ou une atténuation dans les plages suivantes.



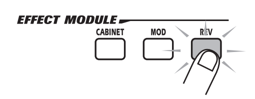
Quand vous utilisez une commande, le nom de la plage actuelle s'affiche et l'indicateur [GROUP/BANK] donne le réglage actuel (-12 – 0 – 12).



NOTE

Si vous tournez une commande dans la section Equalizer alors que le Patch sélectionné a son module EQUALIZER désactivé (bouton de module d'effet [EQUALIZER] éteint), l'indication "-OFF-" s'affiche et la commande n'a pas d'effet. Pressez d'abord le bouton [EQUALIZER] pour l'activer.

6. Pour commuter on ou off un module d'effet, pressez le bouton correspondant à ce module.



La diode du bouton de module d'effet s'allume ou s'éteint, et le module est commuté on ou off.

7. Pour ajuster le niveau de volume général du Patch (Patch Level), tournez la molette [VALUE].

Le niveau de Patch est un paramètre qui commande le niveau sonore de la combinaison son d'origine + effet. Il peut être réglé dans une plage allant de 1 à 30. Durant le réglage, l'indicateur [GROUP/BANK] affiche le réglage actuel.



TRUC

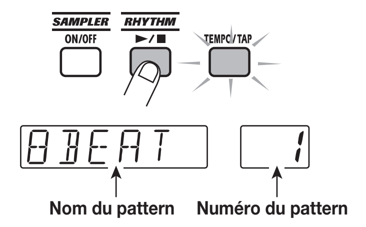
Tout changement apporté en mode de jeu sera perdu quand vous changerez de Patch. Si nécessaire, stockez le Patch pour conserver vos changements (→ p. 19).

Emploi de la fonction Rhythm

Le GFX-5 comprend 60 Patterns rythmiques qui peuvent être sélectionnés pour la reproduction. C'est pratique pour travailler certaines parties ou pour une session improvisée.

1. Pour activer la fonction rythmique, pressez le bouton [RHYTHM] en mode de jeu.

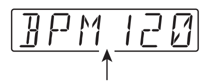
Le bouton s'allume et la reproduction de Pattern rythmique commence. Le bouton [TEMPO/TAP] clignote en synchronisation avec le tempo actuellement réglé.



2. Pour changer de Pattern rythmique, tournez la molette [VALUE] alors que le nom du Pattern rythmique est affiché.

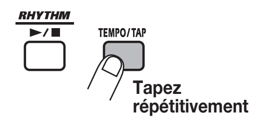
3. Pour changer le tempo, pressez le bouton [TEMPO/TAP], puis tournez la molette [VALUE].

Quand le bouton [TEMPO/TAP] est pressé, le réglage actuel de tempo (BPM) s'affiche. Quand il est affiché, tourner la molette [VALUE] change le tempo.



Tempo du pattern rythmique

Si vous frappez répétitivement le bouton [TEMPO/TAP], l'intervalle séparant les deux dernières frappes est automatiquement détecté et sert à définir le nouveau tempo (fonction de réglage manuel du tempo ou "Tap Tempo").



TRUC

Le tempo ainsi réglé peut être synchronisé sur le cycle de la forme d'onde de commande de la fonction ARRM (→ p. 20). Il peut aussi être lié au paramètre "temps de retard" (DELAY TIME) du module de reverb REV (→ p. 34).

4. Pour changer le volume du son rythmique, pressez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] durant la reproduction de Pattern rythmique pour faire s'afficher "LVL xx" (où xx est un nombre) et tournez la molette [VALUE].

Le volume de reproduction du Pattern rythmique change.



Volume de reproduction du Pattern rythmique

TRUC

En pressant répétitivement un des boutons PARAMETER [▲]/[▼], vous pouvez passer en revue le nom du Pattern rythmique, le tempo et le volume de reproduction.

5. Pour stopper la reproduction de Pattern rythmique, pressez une fois encore le bouton [RHYTHM].

TRUC

- Quand le GFX-5 est en mode manuel (→ p. 16), vous pouvez utiliser le commutateur BANK [▼] pour afficher le tempo ou pour régler le tempo manuellement.
- Si un Pattern rythmique est reproduit pendant l'édition d'un Patch, seul le tempo peut être changé.

Liste des Patterns rythmiques

Pattern rythmique	Affichage	Indicateur
8 BEAT 1	8BEAT	1
8 BEAT 2		2
8 BEAT 3		3
8 BEAT 4		4
8 BEAT 5		5
8 BEAT SHUFFLE 1	8SHUFL	1
8 BEAT SHUFFLE 2		2
16 BEAT 1	16BEAT	1
16 BEAT 2		2
16 BEAT 3		3
16 BEAT 4		4
16 BEAT SHUFFLE	16SHFL	
3/4	3/4	
6/8 ROCK	6/8	
5/4	5/4	1
5/4 ROCK		2
ROCK'n ROLL 1	R'nK	1
ROCK'n ROLL 2		2
ROCK 1	ROCK	1
ROCK 2		2
1970s ROCK	70ROCK	
HARD ROCK 1	HARD	1
HARD ROCK 2		2
HARD ROCK 3		3
METAL 1	METAL	1
METAL 2		2
THRASH	THRASH	
PUNK	PUNK	
POP 1	POP	1
POP 2		2

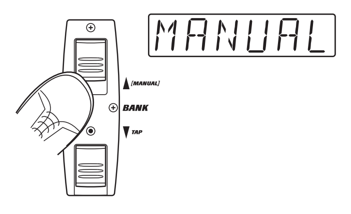
Pattern rythmique	Affichage	Indicateur
DANCE 1	DANCE	1
DANCE 2		2
DANCE 3		3
FUNK 1	FUNK	1
FUNK 2		2
BALLAD 1	BALLAD	1
BALLAD 2		2
BLUES 1	BLUES	1
BLUES 2		2
COUNTRY	CONTRY	
BOSSA NOVA	BOSSA	
JAZZ 1	JAZZ	1
JAZZ 2		2
REGGAE	REGGAE	
SKA	SKA	
LATIN 1	LATIN	1
LATIN 2		2
SAMBA 1	SAMBA	1
SAMBA 2		2
AFRO	AFRO	
MOTOWN	MOTOWN	
EUROBEAT	EURO	
FUSION	FUSION	
OLDIES	OLDIES	
METRO (trois temps)	METRO	3
METRO (quatre temps)		4
METRO (cinq temps)		5
METRO (six temps)		6
METRO (sept temps)		7
METRO	METRO	

Commuter On/Off les effets au pied (mode manuel)

Le mode manuel est un mode spécial dans lequel vous pouvez utiliser les pédales pour commuter On et Off les modules d'effet ou pour changer le tempo du Pattern rythmique. C'est utile par exemple si vous ne voulez commuter On et Off que certains modules durant une interprétation.

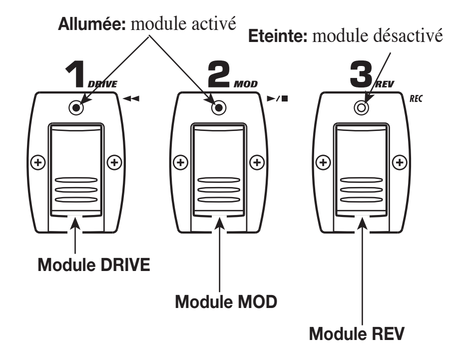
1. Pour faire passer le GFX-5 en mode manuel, tenez enfoncé le commutateur BANK [▲] pendant que l'unité est en mode de jeu.

L'indication "MANUAL" s'affiche, indiquant que le GFX-5 est passé en mode manuel.



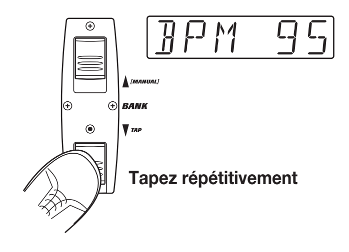
2. Pour commuter On et Off le module d'effet, pressez une des pédales [1] - [3].

Quand le GFX-5 est en mode manuel, les modules DRIVE, MOD et REV peuvent être commutés On et Off avec les pédales [1] - [3]. Les modules sont assignés comme suit.



3. Pour changer le tempo du pattern rythmique, tapez répétitivement la pédale BANK [▼] à la cadence désirée.

L'intervalle des deux dernières pressions est automatiquement détecté et utilisé comme nouveau tempo.



TRUC

En programmant au préalable un Patch pour relier la forme d'onde de commande ARRM (→ p. 20) ou le paramètre DELAY TIME (temps de retard) du module REV (→ p. 34) au tempo du pattern, vous pouvez piloter manuellement ces paramètres durant une interprétation.

4. Pour retourner en mode de jeu, pressez une fois encore le commutateur BANK [▲].

Changer le son d'un Patch (mode d'édition)

Le mode d'édition vous permet de librement modifier les paramètres qui constituent un Patch, aussi pouvez-vous créer vos propres Patches. Cette section décrit comment faire.

ENTREE — BOOST — ISO/COMP — DRIVE — EQUALIZER — ZNR — CABINET — MOD — REV → SORTIE

Configuration d'un Patch

Chaque Patch du GFX-5 est constitué de plusieurs effets (modules d'effet) comme illustré ci-dessus. Un Patch est une combinaison mémorisée de modules, chacun avec ses propres réglages de paramètres.

Dans chaque module, il y a plusieurs effets différents mais liés, appelés types d'effet. Par exemple, le module MOD (modulation) comprend des types d'effet tels que CHORUS, PHASER et WAH-WAH, parmi lesquels un peut être choisi.

Les éléments qui déterminent le son d'un Patch sont appelés paramètres d'effet. Chaque module a certains paramètres d'effet, dont la valeur peut être ajustée avec les boutons de module d'effet, les boutons PARAMETER [▲]/[▼], la molette [VALUE], etc.

NOTE

Dans le même module, différents types d'effet ont différents paramètres.

Etapes de base du mode d'édition

Cette section décrit la procédure de base pour éditer les Patches en mode d'édition. Pour des informations sur les types et paramètres d'effet dans les divers modules, voir la section "Types et paramètres d'effet" en pages 28 – 34.

1. En mode de jeu, sélectionnez le Patch que vous voulez éditer.

Les Patches pour l'édition peuvent être aussi bien choisis en groupe utilisateur (U/u) qu'en groupe preset (A, b). Toutefois, les Patches d'un groupe preset ne peuvent qu'être lus. Lorsque vous aurez modifié un tel Patch et désirerez le stocker, il faudra sélectionner un Patch du groupe utilisateur comme emplacement de mémorisation (le Patch numéro 1 de l'ensemble groupe/banque utilisateur "U0" est automatiquement pré-sélectionné).

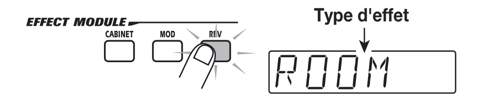
2. Pour activer le mode d'édition, pressez le bouton [EDIT/EXIT].

La première fois que vous passez en mode d'édition après la mise sous tension, le paramètre PATLVL (patch level/niveau de Patch) du module TOTAL est sélectionné.



3. Pressez le bouton de module d'effet du module à éditer.

Le type d'effet actuellement sélectionné pour ce module s'affiche.



TRUC

Si le module sélectionné est actuellement désactivé, le bouton clignote plus lentement.

4. Pour commuter On/Off le module sélectionné, pressez le même bouton à nouveau quand le type d'effet est affiché.

L'affichage du type d'effet se change en "-OFF-".

Pour ramener le module d'effet en statut "on", pressez le bouton à nouveau.



5. Pour changer le type d'effet pour le module sélectionné, tournez la molette [VALUE].



6. Pour changer une valeur de paramètre, pressez un des boutons PARAMETER [▲]/[▼].

Quand vous pressez le bouton, les paramètres du type d'effet actuellement sélectionné sont affichés un à un. L'indicateur [GROUP/BANK] affiche la valeur du paramètre.





Quand un point s'affiche ici, c'est que le Patch a été édité. Si vous ramenez le paramètre à sa valeur d'origine, le point disparaît.

7. Tournez la molette [VALUE] pour changer la valeur du paramètre.

Pour certains modules tels que DRIVE et EQUALIZER, les types des paramètres d'effet peuvent être directement changés avec les commandes et boutons de la façade.

8. Répétez les étapes 3 - 7 pour éditer d'autres modules.

9. Quand l'édition est terminée, pressez le bouton [EDIT/EXIT].

L'unité retourne en mode de jeu. Si un élément du patch a été changé, le point d'édition s'affiche dans l'indicateur [GROUP/BANK].

NOTE

Si vous désirez conserver le Patch, veillez à accomplir la procédure de stockage ou mémorisation (→ p. 19). Autrement, tous les changements seront définitivement perdus lorsque vous passerez à un autre Patch.

Changer un nom de Patch

Si vous le désirez, vous pouvez affecter un nouveau nom à un Patch modifié. Procédez comme suit.

1. En mode d'édition, pressez le bouton [TOTAL].

2. Utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour faire s'afficher le nom du patch.

Le caractère clignotant est celui qui peut être modifié.



3. Utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour sélectionner le caractère et tournez la molette [VALUE] pour changer de caractère.

Les caractères disponibles sont donnés en page 34.

4. Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que le nom soit celui voulu. Puis pressez le bouton [EDIT/EXIT] pour retourner en mode jeu.

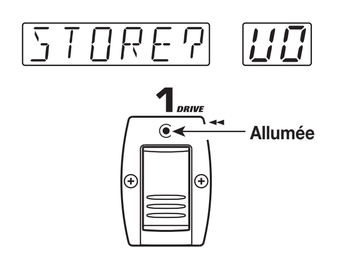
N'oubliez pas de stocker le Patch (→ p. 19) pour que le nom ainsi modifié soit conservé.

Stockage et échange de Patches

Cette section décrit comment stocker en mémoire un Patch édité et comment échanger des Patches dans un groupe utilisateur.

1. En mode de jeu, en mode manuel ou d'édition, pressez le bouton [STORE].

Le GFX-5 passe en condition d'attente de stockage. Le nom du patch et les indications “STORE” ou “SWAP” s'affichent alternativement. L'indicateur [GROUP/BANK] affiche le numéro actuel de groupe et de banque, et la diode de la pédale de Patch correspondante s'allume.

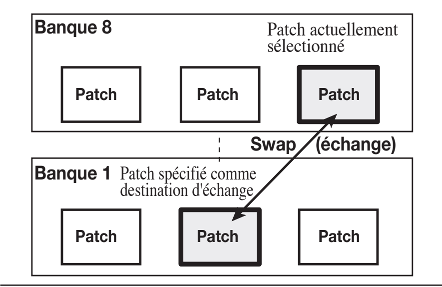


TRUC

Pour changer le nom d'un patch avant stockage, voir page 18.

2. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner “STORE” ou “SWAP”.

Quand “STORE” est sélectionné, vous pouvez sauvegarder le Patch actuel dans tout emplacement de Patch de groupe User. Quand “SWAP” est sélectionné, vous pouvez échanger le Patch du groupe User actuel avec tout Patch d'un autre groupe User. C'est pratique par exemple si vous désirez changer l'ordre des Patches que vous allez employer durant une interprétation.



NOTE

Si le Patch d'origine vient d'un groupe preset, l'option “SWAP” ne s'affiche pas.

3. Utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] et les pédales BANK [▲]/[▼] pour sélectionner le groupe et la banque servant de destination au stockage (Store) ou à l'échange (Swap).

4. Utilisez les pédales [1] - [3] pour sélectionner le numéro de Patch servant de destination au stockage (Store) ou à l'échange (Swap).

La diode de la pédale correspondante s'allume.

NOTE

Un groupe preset ne peut pas être sélectionné comme destination de stockage. Si vous pressez le bouton [STORE] alors qu'un patch d'un groupe preset est sélectionné, c'est le Patch numéro 1 de "U0" (groupe utilisateur) qui sera automatiquement sélectionné comme destination de stockage par défaut.

5. Pressez une fois encore le bouton [STORE].

La procédure de stockage ou d'échange est accomplie et l'unité retourne à son mode d'origine. Si le Patch de l'étape 1 avait été édité, les changements effectués sont mémorisés et le point d'édition disparaît.

Si vous pressez le bouton [EDIT/EXIT] à la place du bouton [STORE], la procédure de stockage/échange est annulée et l'unité retourne à son mode d'origine.

Autres fonctions

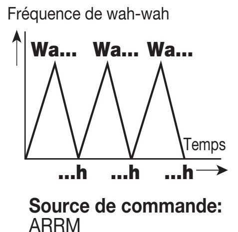
Cette section explique des fonctions spéciales telles que la variation d’un paramètre d’effet particulier en temps réel, l’emploi des fonctions de delay à mémoire et de sampler et le retour des Patches à leurs réglages d’usine par défaut. Le recalibrage de la pédale est aussi expliqué.

Changer les effets en temps réel

Le GFX-5 vous permet de faire varier en temps réel un paramètre d’effet particulier. Par exemple, vous pouvez utiliser la pédale d’expression comme source de commande et le type d’effet P-WAH du module MOD comme destination de la commande. Bouger la pédale changera alors la fréquence du filtre, donnant un effet de pédale wah-wah.

La nouvelle fonction ARRM vous permet d’utiliser une forme d’onde de commande générée en interne à la place de la pédale d’expression. Cela permet de créer aisément des variations cycliques d’un paramètre d’effet. Si vous sélectionnez la forme d’onde triangulaire comme source de commande et le type d’effet P-WAH du module MOD comme destination, vous obtenez un effet wah-wah cyclique même sans utiliser la pédale.

Fréquence de wah-wah
Wa...
...h
Source de commande: pédale



Vous pouvez aller encore plus loin. Il est possible de piloter l’amplitude de modulation ARRM avec la pédale d’expression et d’associer le cycle de la forme d’onde de commande au Pattern rythmique. La procédure d’emploi de la pédale d’expression et de la fonction ARRM pour modifier les paramètres en temps réel est décrite ci-après.

■ Sélectionner la source et la destination de commande

D’abord, sélectionnez l’élément (pédale d’expression, ARRM ou une combinaison des deux) devant être employé comme source de commande.

1. En mode de jeu, sélectionnez le Patch.

2. Pressez répétitivement le bouton [CONTROL] pour sélectionner la source.

A chaque pression du bouton, la source change selon le cycle suivant et la diode de contrôle correspondante s’allume: PEDAL → ARRM → ARRM + PEDAL. Le sens de chaque sélection est expliqué ci-dessous.

● **PEDAL**

La pédale d’expression sert de source de commande pour faire varier un paramètre d’effet ou le volume au pied.

● **ARRM**

La fonction ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation) est active. Le paramètre d’effet varie cycliquement, utilisant une forme d’onde de commande générée en interne.

● **ARRM + PEDAL**

La fonction ARRM est active, mais son amplitude de modulation peut être réglée par la pédale d’expression.

3. Pressez répétitivement le bouton [ASSIGN] pour sélectionner le module de destination de la commande.

A chaque pression du bouton, la destination change selon le cycle suivant et la diode [ASSIGN] correspondante s’allume: WAH → PITCH → MOD → GAIN → REV → VOLUME → SAMPLER.
Le sens de chaque sélection est expliqué ci-après.

● **WAH**

Le type d'effet P-WAH (pédale wah-wah) du module MOD est sélectionné comme destination et la fréquence de l'effet wah-wah (paramètre FREQ) peut être réglée avec la pédale ou la fonction ARRM. Si un autre d'effet est sélectionné pour le module MOD, il se change en P-WAH quand cette diode est allumée.

● **PITCH**

Le type d'effet P-PIT (pedal pitch) du module MOD est sélectionné comme destination et la hauteur du son d'effet peut être réglée avec la pédale ou la fonction ARRM (donnant une transposition ou pitch shift). Si un autre type d'effet est sélectionné pour le module MOD, il se change en P-PIT quand cette diode est allumée.

● **MOD**

Le type d'effet actuellement sélectionné dans le module MOD est choisi comme destination et peut être réglé avec la pédale ou la fonction ARRM. Le paramètre qui sera modifié dépendra du type d'effet.

● **GAIN**

Le paramètre GAIN (pour certains types d'effet, le paramètre RESONANCE/TOP) du module DRIVE est sélectionné comme destination et peut être réglé avec la pédale ou la fonction ARRM (ce qui donne un changement d'intensité de distorsion).

● **REV**

Le type d'effet actuellement sélectionné dans le module REV est choisi comme destination et peut être réglé avec la pédale ou la fonction ARRM. Le paramètre qui sera modifié dépendra du type d'effet.

● **VOLUME**

Le volume général peut être réglé avec la pédale ou la fonction ARRM.

● **SAMPLER**

Le volume de reproduction du sampler interne peut être réglé avec la pédale ou la fonction ARRM. La fonction sampler peut être commutée on et off en enfonçant complètement la pédale d'expression.

TRUC

- Pour des informations sur le paramètre piloté quand MOD, GAIN, ou REV est sélectionné, voir les pages 31 – 34.
- Si le module sélectionné comme destination de commande est actuellement désactivé, il se réactivera temporairement.
- Les réglages de source et destination de commande sont stockés individuellement pour chaque Patch. Si vous voulez conserver vos réglages, mémorisez le Patch (→ p. 19).

■ Contrôler le fonctionnement ARRM

Quand "ARRM" ou "ARRM + PEDAL" est choisi comme source de commande, le type et la fréquence de forme d'onde de commande peuvent être fixés en mode d'édition.

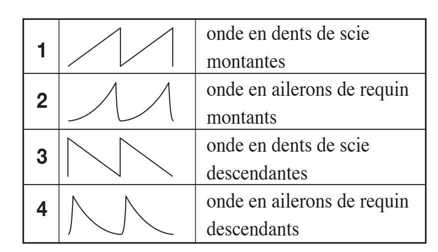
4. Pressez le bouton [EDIT/EXIT] pour activer le mode d'édition et sélectionnez le module TOTAL.

Les réglages de la fonction ARRM font partie du module TOTAL.

5. Utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour faire s'afficher "R-WAVE" et tournez la molette [VALUE] pour sélectionner une forme d'onde de commande parmi les options suivantes.

Les formes d'onde suivantes sont disponibles.

6. Pour régler le cycle de la forme d'onde, utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼]



1		onde en dents de scie montantes
2		onde en ailerons de requin montants
3		onde en dents de scie descendantes
4		onde en ailerons de requin descendants

5		onde triangulaire
6		onde triangulaire carrée
7		onde sinusoïdale
8		onde carrée

pour faire s'afficher "R-SYNC" et tournez la molette [VALUE] pour sélectionner un réglage.

Le cycle de la forme d'onde est basé sur le tempo du Pattern rythmique et peut être réglé en mesures et temps. Les réglages suivants sont disponibles.

0.5:	croche	b1:	1 mesure
1:	noire	b2:	2 mesures
2:	blanche	b3:	3 mesures
3:	blanche pointée	b4:	4 mesures

■ Régler la plage d'action de la pédale d'expression

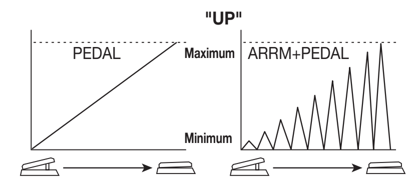
Quand "PEDAL" ou "ARRM + PEDAL" est choisi comme source de commande, la plage d'action de la pédale (variation du paramètre en réponse aux mouvements de la pédale) peut être réglée.

7. Avec le module TOTAL sélectionné comme cible d'édition, utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour faire s'afficher "R-MODE".

Quand vous tounez la molette [VALUE] dans ces conditions, vous pouvez sélectionner un des réglages suivants pour la direction et la plage de changement de paramètre.

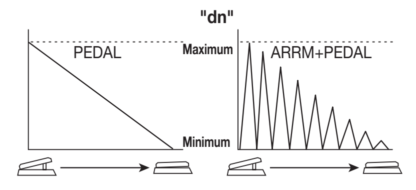
● **UP**

Quand la source de commande est "PEDAL", le paramètre est au minimum quand la pédale est totalement relevée et au maximum quand la pédale est totalement enfoncée.
Quand la source de commande est "ARRM + PEDAL", le changement de paramètre causé par l'ARRM (l'amplitude d'onde) augmentera du minimum au maximum quand la pédale est enfoncée.



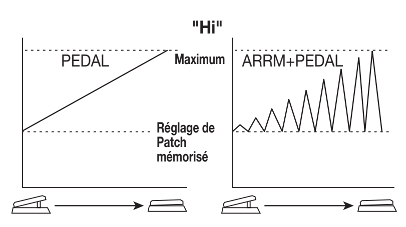
● **dn**

Avec ce réglage, l'action de la pédale est opposée à celle du réglage "UP". En position relevée, le paramètre est au maximum et diminue progressivement quand la pédale est enfoncée.



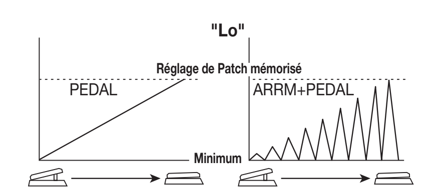
● **Hi**

Quand la source de commande est "PEDAL", le réglage de Patch actuel pour le paramètre s'applique quand la pédale est totalement relevée et augmente jusqu'à son maximum quand la pédale est enfoncée.
Quand la source de commande est "ARRM + PEDAL", le changement de paramètre causé par l'ARRM (l'amplitude d'onde) augmentera depuis le réglage actuel du Patch jusqu'au maximum quand la pédale est enfoncée.



● **Lo**

Quand la source de commande est "PEDAL", le paramètre est au minimum quand la pédale est totalement relevée et ce réglage augmente jusqu'au réglage actuel de Patch quand la pédale est enfoncée.
Quand la source de commande est "ARRM + PEDAL", le changement de paramètre causé par l'ARRM (l'amplitude d'onde) augmentera du minimum juqu'au réglage actuel de Patch quand la pédale est enfoncée.



8. Quand vous avez terminé la procédure de réglage, pressez le bouton [EDIT/EXIT] pour retourner en mode de jeu. Si nécessaire, mémorisez le Patch pour conserver tout changement (→ p. 19).

■ Contrôler l'effet

9. Jouez de votre instrument pour essayer les réglages.

Quand la source de commande est "PEDAL", le paramètre d'effet de la destination de commande doit changer en fonction des mouvements de la pédale. Quand la source de commande est "ARRM", le paramètre d'effet doit changer cycliquement en fonction de la forme d'onde sélectionnée. Quand la source de commande est "ARRM + PEDAL", la forme d'onde de commande doit changer en fonction des mouvements de la pédale.

TRUC

Quelle que soit la source de commande sélectionnée, pousser à fond la pédale d'expression commutera on et off le module d'effet destination de la commande (ou la fonction sampler).

Utiliser la fonction hold delay

Le module REV comprend un delay à mémoire ou hold delay (HLDDLY) qui permet d'enregistrer et de reproduire une phrase de guitare allant jusqu'à 2 secondes. Vous pouvez aussi faire jouer la phrase à l'envers ou en boucle pour créer d'intéressants effets de "son sur son"

1. En mode de jeu, sélectionnez le Patch à employer avec l'effet hold delay.

2. Pressez le bouton [EDIT/EXIT] pour activer le mode d'édition et sélectionnez "HLDDLY" comme type d'effet pour le module REV.

3. Pour fixer le temps d'enregistrement, utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour faire s'afficher "TIME" puis tournez la molette [VALUE].

L'effet hold delay a trois paramètres: TIME, MODE, et MIX. Le paramètre TIME détermine la durée d'enregistrement de l'effet. La plage de réglage est la suivante.

- **1 – 99:** 10 – 990 millisecondes (unités de 10-ms)
- **1.0 – 2.0:** 1.0 – 2.0 secondes (unités de 100-ms)
- **Mn (Manuel):** L'enregistrement est piloté manuellement (max. 2 secondes).

4. Pour déterminer le mode de lecture de la phrase, utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour faire s'afficher l'indication "MODE" puis tournez la molette [VALUE].

Le paramètre MODE détermine la façon dont la phrase est enregistrée et reproduite. Les réglages suivants sont disponibles.

- **nL (Normal):** Lecture en sens normal
- **So (Son sur son):** Le contenu enregistré est reproduit répétitivement pour créer une superposition. En répétant la procédure d'enregistrement une fois le passage précédent fini, plusieurs couches peuvent être créés.
- **rS (Reverse):** Lecture en sens inverse

5. Pour déterminer la balance de mixage entre son d'origine et son retardé, utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour faire s'afficher "MIX" puis tournez la molette [VALUE].

Le paramètre MIX pilote le rapport de mixage du son retardé. Un réglage de 30 donne des quantités égales de son d'origine et de son retardé.

6. Utilisez le bouton [CONTROL] et le bouton [ASSIGN] pour sélectionner "PEDAL" comme source de commande et "REV" comme cible de commande.

7. Mémorisez le Patch et revenez en mode de jeu.

Quand un Patch dans lequel hold delay peut être utilisé est sélectionné en mode de jeu, les diodes des boutons [REV] et [ASSIGN] clignotent.

8. Pour activer l'effet hold delay, pressez à fond la pédale d'expression.

La diode du bouton [ASSIGN] cesse de clignoter pour s'allumer de façon fixe, indiquant que l'unité est en attente d'enregistrement. L'écran affiche "STOP".

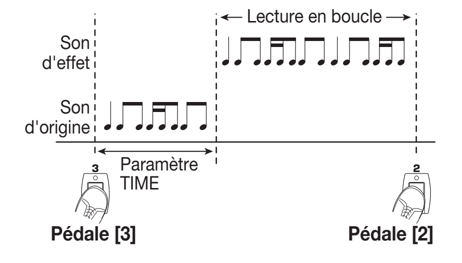


9. Tout en jouant de la guitare, pressez la pédale [3] pour lancer l'enregistrement.

L'indication "REC" s'affiche. Le fonctionnement dépend des paramètres TIME et MODE.

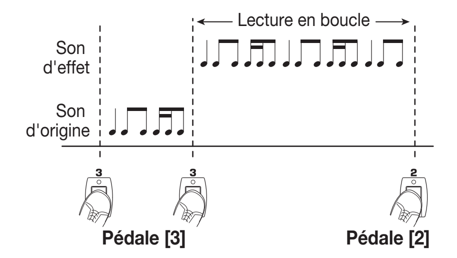
- **Paramètre TIME réglé sur une valeur numérique**

L'enregistrement commence dès que vous pressez la pédale [3] et se poursuit durant le temps voulu par le paramètre TIME. Après la fin de l'enregistrement, la reproduction commence automatiquement.



- **Paramètre TIME réglé sur "Mn"**

L'enregistrement commence dès que vous pressez la pédale [3] et se poursuit jusqu'à ce que vous pressiez à nouveau la pédale ou après que 2 secondes se soient écoulées. Après l'enregistrement, la lecture en boucle commence automatiquement.



- **Paramètre TIME réglé sur "Mn" et paramètre MODE sur "So" (voir ci-dessous)**

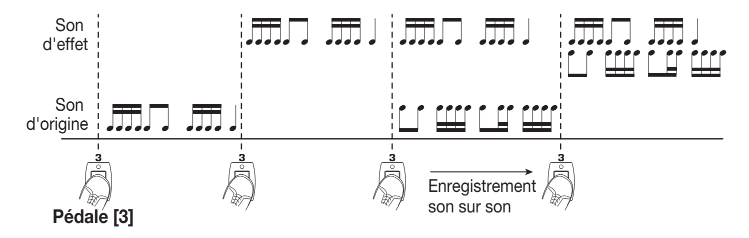
Tout ce que vous jouez entre une pression de la pédale [3] et la prochaine pression de la pédale est enregistré en superposition (son sur son). Durant ce temps, "OVRREC" s'affiche.

NOTE

- Quand vous utilisez la fonction hold delay, le Patch ne peut pas être changé. Pour passer à un autre Patch, vous devez d'abord désactiver hold delay en poussant à fond la pédale d'expression.
- Quand le GFX-5 est en mode manuel, la fonction hold delay ne peut pas être employée. Si vous essayez d'activer hold delay dans ce mode, le mode manuel est annulé (l'inverse s'applique aussi).

10. Pour stopper la lecture, pressez la pédale [2].

Quand la lecture s'arrête, le contenu enregistré est automatiquement effacé.



11. Pour désactiver hold delay, pressez une fois encore la pédale d'expression à fond.

L'unité revient en mode de jeu.

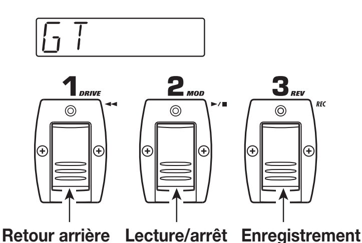
Utiliser la fonction sampler

Le GFX-5 comprend une fonction sampler qui permet d'enregistrer le signal entrant en mémoire interne.
Cela peut servir à enregistrer une phrase d'une guitare connectée en prise [INPUT] ou le son d'une source externe telle qu'un lecteur de CD ou MD connectée en prise [AUX IN]. La durée maximale d'enregistrement est de 6 secondes. Une phrase enregistrée peut alors être lue à vitesse inférieure sans changer sa hauteur. C'est pratique pour par exemple analyser une phrase rapide d'un CD.

1. Connectez la source d'entrée à la prise [INPUT] ou [AUX IN] (→ p. 7).

2. Mettez sous tension le GFX-5 et pressez le bouton [SAMPLER] en mode de jeu.

Le GFX-5 passe en mode sampler et l'indication "GT" s'affiche.



NOTE

En mode sampler les pédales [1] - [3] fonctionnent comme ci-dessus. Par conséquent, le Patch ne peut pas être changé sans ramener l'unité en mode de jeu.

TRUC

Pour les Patches dans lesquels SAMPLER est sélectionné comme destination de commande, la fonction sampler peut être commutée on et off en pressant à fond la pédale d'expression (→ p. 21).

3. Pour sélectionner la source d'entrée de l'échantillonnage, utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour faire s'afficher "GT" ou "AUX".

GT/AUX est le paramètre de sélection de la source d'entrée d'échantillonnage. En tournant la molette [VALUE], vous pouvez alterner entre les deux.

● **GT**

Le signal de l'entrée [INPUT] est échantillonné.

● **AUX**

Le signal de l'entrée [AUX IN] est échantillonné.

TRUC

- Quand "GT" est sélectionné, le signal est toujours échantillonné après traitement d'effet. Quand "AUX" est sélectionné, le signal est échantillonné avant traitement d'effet.
- Quand vous enregistrez depuis la prise [AUX IN], vous pouvez limiter le bruit et la distorsion en montant la commande [LEVEL] de la face arrière au-delà du point médian et en réglant le niveau de sortie de la source externe pour que le volume soit à peu près équivalent à celui d'une guitare.
- En mode sampler, les modules MOD et REV ne peuvent pas être employés (ces modules sont automatiquement désactivés).

4. Pour lancer l'échantillonnage, pressez la pédale [3] et jouez la phrase à enregistrer (ou lancez la lecture sur l'appareil source externe).

Durant l'échantillonnage, les boutons de module d'effet s'allument en séquence pour représenter la durée d'échantillonnage écoulée. La diode de la pédale [3] est également allumée.



5. Pour stopper l'échantillonnage, pressez la pédale commutateur [2].

L'échantillonnage s'arrête et la lecture commence immédiatement depuis le début. Si vous ne stoppez pas manuellement l'échantillonnage, il se termine automatiquement quand la durée d'échantillonnage maximale est atteinte (6 secondes) et la lecture commence.

6. Utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour faire s'afficher "SPMODE".

SPMODE est un paramètre qui détermine comment est lu l'échantillon enregistré. Tournez la molette [VALUE] pour sélectionner un des réglages suivants.

● **n1**
Lecture à vitesse normale

● **n2**
Lecture à demi-tempo, demi-hauteur

● **P2**
Lecture à demi-tempo, hauteur normale

● **n4**
Lecture à quart de tempo, quart de hauteur

● **P4**
Lecture à quart de tempo, hauteur normale



Mode de lecture d'échantillon

7. Utilisez les pédales [1]/[2] pour piloter la lecture d'échantillon (lecture/arrêt/retour arrière).

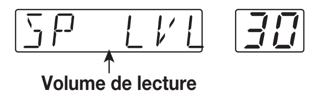
Quand vous utilisez la fonction sampler pour la première fois, l'échantillon enregistré n'est joué qu'une fois (lecture unique). Durant la lecture, la diode de la pédale [2] s'allume. La position de lecture actuelle est indiquée par le statut allumé/éteint des boutons de module d'effet.

8. Pour reproduire répétitivement l'échantillon, utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour faire s'afficher "SPPLAY" et tournez la molette [VALUE] pour sélectionner "rP".

L'échantillon enregistré est maintenant reproduit répétitivement. En changeant le réglage sur "1S", vous pouvez retourner à une lecture unique (une seule fois).

9. Pour régler le volume de lecture, utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour faire s'afficher "SP LVL" et tournez la molette [VALUE].

Le volume de lecture peut être changé dans la plage 0 - 30. Choisissez la valeur qui donne les meilleurs résultats avec votre système.



Volume de lecture

TRUC

Quand la fonction sampler est active, vous pouvez aussi utiliser la pédale d'expression pour régler le niveau de lecture.

10. Pour retourner en mode de jeu, pressez le bouton [SAMPLER] quand la lecture est arrêtée.

NOTE

- Quand vous retournez en mode de jeu, le contenu enregistré est perdu.
- La fonction sampler ne peut pas être utilisée conjointement à la fonction rythmique.

Recalibrage de la pédale d'expression

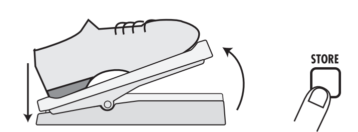
La pédale d'expression est réglée pour un fonctionnement optimal en usine, mais parfois un re-réglage peut être nécessaire. Si pousser à fond la pédale à fond ne donne pas un effet suffisamment fort, ou si le volume ou le son change excessivement même quand on n'enfonce que légèrement la pédale, calibrez celle-ci comme suit.

1. **Mettez sous tension le GFX-5 tout en gardant le bouton [ASSIGN] enfoncé.**

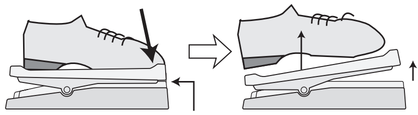
L'indication "MIN" s'affiche.

2. **La pédale d'expression étant totalement relevée, pressez le bouton [STORE].**

L'affichage se change en "MAX".



3. **Enfoncez totalement la pédale d'expression puis retirez votre pied de la pédale.**



Poussez fortement pour que la pédale touche ici. Quand vous levez le pied, la pédale remonte un peu.

4. **Pressez le bouton [STORE].**

Le réglage est terminé et l'unité retourne en mode de jeu.

TRUC

- La position de la pédale à l'étape 3 détermine le point de commutation on/off de module. Si vous voulez que la pédale fasse cette commutation on/off pour une pression plus légère, réglez à l'étape 3 la pédale sur une position un peu plus haute.
- Si l'écran affiche "ERROR", répétez la procédure depuis l'étape 2.

Ramener le GFX-5 à ses réglages d'usine par défaut

Les Patches des groupes utilisateur peuvent être ramenés à leurs réglages d'origine à tout moment, même si vous les avez changés.

1. **Mettez sous tension le GFX-5 tout en gardant le bouton [STORE] enfoncé.**

L'indication "ALINIT" s'affiche.

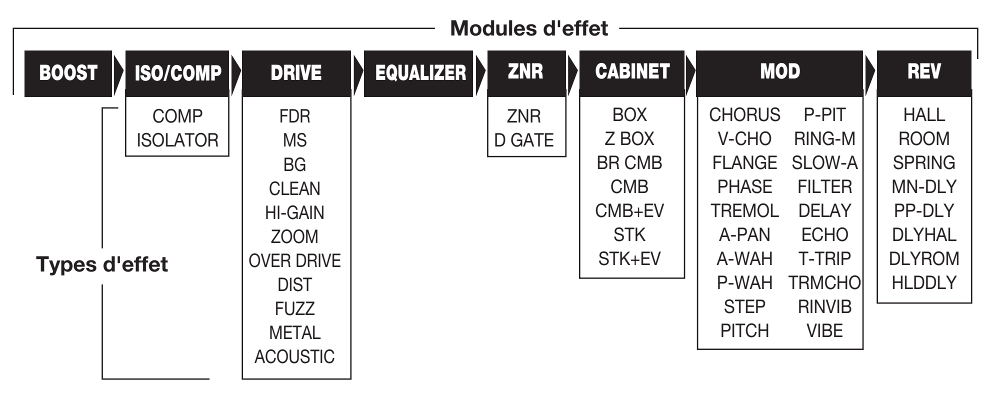
2. **Pressez une fois encore le bouton [STORE].**

Tous les Patches sont ramenés à leurs réglages d'usine par défaut et l'unité passe automatiquement en mode de jeu.

En pressant le bouton [EDIT/EXIT] avant d'effectuer l'étape 2, vous pouvez annuler la procédure et passer directement en mode de jeu.

Types et Paramètres d'effet

Dans cette section, tous les types et paramètres d'effets du GFX-5 sont expliqués. Comme représenté dans l'illustration, le GFX-5 a 8 modules d'effet qui peuvent être considérés comme connectés en série. Il est possible d'utiliser tous les modules d'effet ensemble, ou de commuter individuellement chaque module on ou off. Quasiment tous les modules comprennent plusieurs types d'effet, parmi lesquels un seul peut être sélectionné à la fois.



Les types et paramètres d'effet qui peuvent être utilisés dans chaque module sont référencés ci-dessous. Le symbole de pédale ( ) indique que ce paramètre peut être affecté à la pédale d'expression et à la fonction ARRM pour une variation en temps réel (→ p. 20).

◆ Module BOOST

Ce module amplifie le signal entrant. L'intensité d'amplification peut être réglée sur Low /basse (1) ou High/haute (2).

Paramètre 1	GAIN	1, 2	Sélectionne l'intensité d'amplification.

◆ Module ISO/COMP (Isolateur/Compresseur)

L'isolateur permet de couper ou d'accentuer une bande particulière. Le compresseur sert à réduire les niveaux excessifs de signal.

TYPE 1: COMP (Compresseur)					
Compresseur de type universel qui gère la vitesse d'attaque en deux parties.					
Paramètre 1	ATTACK	Paramètre 2	SENS	Paramètre 3	LEVEL
FS(FAST ou rapide)/SL(SLOW ou lente)		0 – 10		1– 8	
Règle le temps qui s'écoule entre le déclenchement par le signal et le début de la compression.		Régle la sensibilité du compresseur.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

TYPE 2: ISOLTR (Isolateur)					
L'isolateur permet de couper ou d'accentuer une bande particulière.					
Paramètre 1	HIGH	Paramètre 2	MID	Paramètre 3	LOW
oF(OFF), -12 – 12		oF(OFF), -12 – 12		oF(OFF), -12 – 12	
Règle le mixage des hautes fréquences.		Règle le mixage des médiums.		Règle le mixage des basses fréquences.	
Paramètre 4	FREQ L	Paramètre 5	FREQ H	Paramètre 6	LEVEL
5 – 8.0, 0.0 (5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz)		5 – 8.0, 0.0 (5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz)		1 – 8	
Règle la fréquence de répartition (Crossover) entre fréquences basses et moyennes.		Règle la fréquence de répartition (Crossover) entre fréquences moyennes et hautes.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

◆ Module DRIVE

Ce module comprend 30 types d'effet de distorsion et de simulation acoustique. Normalement, les types d'effet sont choisis avec la commande [DRIVE] et le bouton [VARIATION], mais la molette [VALUE] peut aussi être employée.

TYPE 1: FFDR					
CLASSIC	FD BLU	STANDARD	FD CLN	MODERN	FD DRV
Son blues classique d'un ampli à lampes intégré		Son clair d'un ampli à lampes intégré		Son saturé d'un ampli à lampes intégré	
TYPE 2: FMS					
CLASSIC	MS OLD	STANDARD	MS CRU	MODERN	MS DRV
Son ancien d'un multicorps anglais à lampes		Son crunch d'un multicorps anglais à lampes		Son saturé d'un multicorps anglais à lampes	
TYPE 3: BG					
CLASSIC	BG OLD	STANDARD	BG DRV	MODERN	BG MTL
Son ancien d'un ampli combo à lampes avec médiums de caractère		Son saturé d'un multicorps à lampes avec médiums de caractère		Son Metal d'un multicorps à lampes avec médiums de caractère	
TYPE 4: CLEAN					
CLASSIC	VX CRU	STANDARD	JAZZ C	MODERN	MACH
Son crunch de style ancien		Son clair et brillant d'un ampli combo		Son chaud et puissant d'un ampli combo	
TYPE 5: HI-GAIN					
CLASSIC	MP 1	STANDARD	PV DRV	MODERN	SL DRV
Son d'un pré-ampli à lampes à haut gain		Son de multicorps à lampes pour Heavy Metal		Son chaud et moderne d'un multicorps à lampes	
TYPE 6: ZOOM (effets originaux ZOOM)					
CLASSIC	9002	STANDARD	Z LEAD	MODERN	Z PWR
Son original de type 9002 ZOOM		Traditionnel riche son solo de ZOOM		Son d'ampli puissant d'origine ZOOM	
TYPE 7: OVER DRIVE					
CLASSIC	V-OD	STANDARD	OD	MODERN	PD 1
Son saturé sec		Son saturé avec caractéres de l'enceinte		Son saturé pour de nombreuses applications, de l'accentuation à la distorsion dure	
TYPE 8: DIST (Distorsion)					
CLASSIC	V-DIST	STANDARD	TB DST	MODERN	HP DST
Son de distorsion sec caractéristique		Son de distorsion avec accentuation extrême		Son de distorsion extrême	

* Les paramètres des types TYPE 1 - 8 sont les mêmes.

Paramètre 1	GAIN	Paramètre 2	TONE	Paramètre 3	LEVEL
1 – 30		0 – 10		1 – 8	
Règle l'intensité de la distorsion.		Règle la tonalité.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

TYPE 9: FUZZ					
CLASSIC	WILDFZ	STANDARD	FUZZ	* Pour ce type, les paramètres WILDFZ/FUZZ sont les mêmes.	
Son fuzz aggressif à haut gain à l'ancienne		Son fuzz standard type années 60			
Paramètre 1	GAIN	Paramètre 2	TONE	Paramètre 3	
1 – 30		0 – 10		1 – 8	
Règle l'intensité de la distorsion.		Règle la tonalité.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

TYPE 9: FUZZ					
MODERN	UF 1				
Son fuzz original de ZOOM avec commande d'oscillation					
Paramètre 1	GAIN	Paramètre 2	RESO	Paramètre 3	LEVEL
1 – 30		0 – 10		1 – 8	
Règle l'intensité de la distorsion.		Règle le niveau d'oscillation.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

TYPE 10: METAL					
CLASSIC	MTZ	STANDARD	METAL	MODERN	MT 7TH
Son de style Metal traditionnel avec médiums prédominants		Son Metal original de ZOOM avec amplification des graves et des aigus		Son Metal pour guitare 7 cordes	
Paramètre 1	GAIN	Paramètre 2	TONE	Paramètre 3	LEVEL
1 – 30		0 – 10		1 – 8	
Règle l'intensité de la distorsion.		Règle la tonalité.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

TYPE 11: ACOUSTIC (Simulateur acoustique)					
CLASSIC	AC FAT	STANDARD	AC STD	MODERN	AC BRI
Change le son d'une guitare électrique pour le faire ressembler à une guitare acoustique. Le bouton [VARIATION] sélectionne les variations sonores.					
Paramètre 1	TOP	Paramètre 2	BODY	Paramètre 3	LEVEL
1 – 10		1 – 10		1 – 8	
Règle le son de corde caractéristique d'une guitare acoustique.		Règle la résonance de la caisse.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

◆ Module EQ (Egaliseur)

C'est un égaliseur 4 bandes. Les paramètres 1 - 3 et le paramètre 5 peuvent aussi être réglés avec les commandes de la façade.

Paramètre 1	PRESEN	Paramètre 2	TREBLE	Paramètre 3	MIDDLE
-12 – 12		-12 – 12		-12 – 12	
Règle l'amplification/atténuation des aigus (fréquence centrale 8 kHz).		Règle l'amplification/atténuation des hauts médiums (fréquence centrale 3.125 kHz).		Règle l'amplification/atténuation des médums (fréquence centrale 800 Hz).	
Paramètre 4	BASS F	Paramètre 5	BASS G	Paramètre 6	LEVEL
1, 2		-12 – 12		1 – 8	
Sélectionne la fréquence centrale pour les graves. 1 = 63 Hz, 2 = 125 Hz.		Règle l'amplification/atténuation pour la plage de graves déterminée par BASS F.		Règle le niveau du signal après passage par le module égaliseur.	

◆ Module ZNR (Réduction de bruit ZOOM)

Ce module sert à supprimer le bruit durant les interruptions de jeu. Il offre un choix de réduction de bruit et de porte de bruit (Noise Gate) qui coupe totalement le son durant les pauses.

TYPE 1: ZNR (ZOOM Noise Reduction/Réduction de bruit ZOOM)
La réduction de bruit originellement développée par ZOOM coupe le bruit durant les pauses d'interprétation, sans altérer les qualités sonores.
TYPE 2: D GATE
Noise Gate de type vintage avec caractéristiques de coupure distinctes.

* Les paramètres des TYPE 1 et 2 sont les mêmes.

Paramètre 1	
1 – 8	Règle la sensibilité. Règle la valeur de la réduction maximale de bruit sans produire de coupure artificielle.

◆ Module CABINET

Simule le son d'une enceinte.

TYPE 1: BOX	TYPE 5: CMB+EV (Combo + EV)
Simule l'enceinte d'un petit ampli.	Simule un haut-parleur EV dans une enceinte d'ampli combo.
TYPE 2: Z BOX (ZOOM Box)	TYPE 6: STK (Stack)
Simule une enceinte avec le caractère sonore original de ZOOM.	Simule une enceinte d'ampli multicorps.
TYPE 3: BR CMB (Bright Combo)	TYPE 7: STK+EV (Stack + EV)
Simule l'enceinte d'un ampli combo brillant.	Simule un haut-parleur EV dans une enceinte d'ampli multicorps.
TYPE 4: CMB (Combo)	
Simule une enceinte d'ampli combo conventionnel.	

* Tous les paramètres de ce module sont les mêmes.

Paramètre 1	DEPTH
0 – 10	Règle l'intensité de l'effet Cabinet.

◆ Module MOD (Modulation)

Ce module contient les effets de type modulation tels que chorus et flanger, des effets qui changent radicalement le son tels que wah-wah, filtre et modulateur en anneau et des effets modifiant la hauteur tels que transpositeur (pitch shifter) et vibrato.

TYPE 1: CHORUS

Ajoute une pulsation et de l'ampleur au son.

Paramètre 1	DEPTH	Paramètre 2	RATE	Paramètre 3	MIX
0 – 10		**1 – 30**		**0 – 30**	
Règle l'intensité de la modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance de mixage entre son d'origine et son d'effet.	

TYPE 2: V-CHO (Vintage Chorus)

Simule le son chaud d'un chorus vintage.

Paramètre 1	DEPTH	Paramètre 2	RATE	Paramètre 3	MIX
0 – 10		**1 – 30**		**0 – 30**	
Règle l'intensité de la modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance de mixage entre son d'origine et son d'effet.	

TYPE 3: FLANGE (Flanger)

Produit un son unique, ondulant.

Paramètre 1	DEPTH	Paramètre 2	RATE	Paramètre 3	FB
0 – 10		**1 – 30**		**-10 – 10**	
Règle l'intensité de la modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle le rapport de ré-injection. Des valeurs plus élevées en direction positive ou négative donnent des caractéristiques plus marquées.	

TYPE 4: PHASE (Phaser)

Produit un son soufflant.

Paramètre 1	POSI	Paramètre 2	RATE	Paramètre 3	COLOR
AF, bF		**1 – 30**		**1 – 4**	
Sélectionne le point de connexion du module MOD. AF: après CABINET bF: avant DRIVE		Règle la vitesse de modulation.		Sélectionne le caractère sonore.	

TYPE 5: TREMOL (Tremolo)

Fait varier périodiquement le niveau du son.

Paramètre 1	DEPTH	Paramètre 2	RATE	Paramètre 3	CLIP
0 – 10		**1 – 30**		**0 – 10**	
Règle l'intensité de la modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle l'écrêtage de la forme d'onde de modulation. Des valeurs élevées donnent une modulation plus intenses.	

TYPE 6: A-PAN (Auto-Pan)

L'effet auto-panoramique stéréo déplace périodiquement le son entre la droite et la gauche quand deux amplificateurs sont employés. Quand un seul est employé, l'effet donne un son de trémolo.

Paramètre 1	WIDTH	Paramètre 2	RATE	Paramètre 3	CLIP
0 – 10		**1 – 30**		**0 – 10**	
Règle la largeur de l'effet.		Règle la vitesse de modulation.		Règle l'écrêtage de la forme d'onde de modulation.	

TYPE 7: A-WAH (Auto Wah)

Cet effet donne un son wah-wah variant en fonction de l'intensité d'attaque des cordes.

Paramètre 1	POSI	Paramètre 2	RESO	Paramètre 3	SENS
AF, bF		**1 – 10**		**-10 – -1, 1 – 10**	
Sélectionne le point de connexion du module MOD.		Règle l'intensité de l'effet wah-wah		Règle la sensibilité. Des valeurs négatives donnent un effet wah-wah descendant.	

TYPE 8: P-WAH (Pedal Wah)

Cet effet de pédale wah-wah permet de piloter l'effet wah-wah avec la pédale d'expression.

Paramètre 1	POSI	Paramètre 2	FREQ	Paramètre 3	DIRMIX
AF, bF		**1 – 10**		**0 – 10**	
Sélectionne le point de connexion de MOD.		Règle la fréq. centrale de l'effet wah-wah.		Règle le mixage du son d'origine.	

TYPE 9: STEP

C'est un effet spécial avec des caractéristiques de filtre à paliers.

Paramètre 1	DEPTH	Paramètre 2	RATE	Paramètre 3	RESO
0 – 10		**1 – 30**		**0 – 10**	
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle l'intensité du caractère de l'effet.	

TYPE 10: PITCH (Pitch Shifter)

C'est un transpositeur ou pitch shifter avec une plage de 1 octave vers le haut et de 2 octaves vers le bas.

Paramètre 1	SHIFT	Paramètre 2	TONE	Paramètre 3	BAL
-12 – -1, dt, 1 – 12, 24		**0 – 10**		**0 – 30**	
Règle la transposition. Le réglage "dt" donne un effet de désaccord (Detune).		Règle la tonalité de l'effet.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

TYPE 11: P-PIT (Pedal Pitch)

Cet effet vous permet de faire varier la hauteur en temps reél à l'aide de la pédale d'expression.

Paramètre 1	TYPE	Paramètre 2	TONE
1 – 16		**0 – 10**	
Sélectionne le type d'effet Pedal Pitch. La hauteur change pour chaque type comme indiqué dans le tableau à droite.		Règle la tonalité de l'effet.	

[P-PIT]

	Valeur min. de la pédale	Valeur max. de la pédale
1	-100 centièmes	Son d'origine seul
2	Son d'origine seul	-100 centièmes
3	DOUBLAGE	Désaccord + Son sec
4	Désaccord + Son sec	DOUBLAGE
5	0 centième	+1 octave
6	+1 octave	0 centième
7	0 centième	-2 octaves
8	-2 octaves	0 centième
9	-1 octave + Son sec	+1 octave + Son sec
10	+1 octave + Son sec	-1 octave + Son sec
11	-700 centièmes + Son sec	500 centièmes + Son sec
12	500 centièmes + Son sec	-700 centièmes + Son sec
13	-∞ (0 Hz) + Son sec	+1 octave
14	+1 octave	-∞ (0 Hz) + Son sec
15	-∞ (0 Hz) + Son sec	+1 octave + Son sec
16	+1 octave + Son sec	-∞ (0 Hz) + Son sec

TYPE 12: RING M (Ring Modulator ou Modulateur en anneau)

Produit un son métallique.

Paramètre 1	POSI	Paramètre 2	RATE	Paramètre 3	BAL
AF, bF		**1 – 30**		**0 – 30**	
Sélectionne le point de connexion du module MOD.		Règle la fréquence de l'effet modulation en anneau. La tonalité change en fonction des réglages de fréquence.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

TYPE 13: SLOW-A (Slow Attack ou Attaque lente)

Cet effet crée automatiquement un son dans le style "jeu de violon" avec attaque lente.

Paramètre 1	POSI	Paramètre 2	TIME	Paramètre 3	CURVE
AF, bF		**1 – 30**		**1 – 10**	
Sélectionne le point de connexion de MOD.		Règle la vitesse d'attaque.		Règle la courbe d'attaque.	

TYPE 14: FILTER

Cet effet capte l'action d'attaque de la corde et contrôle en conséquence l'ouverture du filtre.

Paramètre 1	POSI	Paramètre 2	TIME	Paramètre 3	RANGE
AF, bF		**1 – 30**		**1 – 10**	
Sélectionne le point de connexion de MOD.		Règle la vitesse d'attaque du filtre.		Règle la plage de filtrage réglable.	

TYPE 15: DELAY

Effet de retard avec un temps de retard pouvant atteindre 500 millisecondes.

Paramètre 1	TIME	Paramètre 2	FB	Paramètre 3	MIX
1 – 50		0 – 10		0 – 30	
Règle le temps de retard par paliers de 10 ms.		Règle le nombre de cycles de répétition (ré-injection) pour le son retardé.		Règle le niveau du son d'effet.	

TYPE 16: ECHO

Effet de retard long (jusqu'à 500 ms) avec son chaud.

Paramètre 1	TIME	Paramètre 2	FB	Paramètre 3	MIX
1 – 50		0 – 10		0 – 30	
Règle le temps de retard par paliers de 10 ms.		Règle le nombre de cycles de répétition (ré-injection) pour le son retardé.		Règle le niveau du son d'effet.	

TYPE 17: T-TRIP (Time Trip)

Cet effet de retard fait varier le retard en fonction de l'intensité d'attaque des cordes.

Paramètre 1	SENS	Paramètre 2	FB	Paramètre 3	BAL
1 – 50		-10 – 10		0 – 30	
Règle la sensibilité de l'effet.		Règle le nombre de cycles de répétition (ré-injection) pour le son retardé.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

TYPE 18: TRMCHO (Tremolo + Chorus)

C'est un effet combinant trémolo et chorus.

Paramètre 1	TRMRAT	Paramètre 2	CHORAT	Paramètre 3	CHOMIX
1 – 30		1 – 30		0 – 30	
Règle la vitesse du trémolo.		Règla la vitesse de modulation de l'effet chorus.		Règle le mixage du son de chorus.	

TYPE 19: RINVIB (Ring Modulator + Vibrato)

C'est un effet combinant modulateur en anneau et vibrato.

Paramètre 1	RINRAT	Paramètre 2	VIBRAT	Paramètre 3	VIBDEP
1 – 30		1 – 30		0 – 10	
Règle la fréquence d'effet de modulation en anneau.		Règle la vitesse d'effet vibrato.		Règle l'amplitude de l'effet vibrato.	

TYPE 20: VIBE (Vibrato)

C'est un effet vibrato automatique.

Paramètre 1	DEPTH	Paramètre 2	RATE	Paramètre 3	BAL
0 – 10		1 – 30		0 – 30	
Règle l'amplitude de l'effet.		Règle la vitesse d'effet.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

◆ Module REV (Delay/Reverb)

Ce module comprend différents effets spatiaux incluant delay et reverb.

TYPE 1: HALL (Reverb Hall)

C'est un effet reverb qui simule l'acoustique d'une salle de concert.

TYPE 2: ROOM (Reverb Room)

C'est un effet reverb qui simule l'acoustique d'une pièce.

TYPE 3: SPRING (Reverb Spring)

C'est un effet reverb qui simule une machine à reverb à ressort.

*** Les paramètres des types 1 - 3 sont les mêmes.**

Paramètre 1	TIME	Paramètre 2	TONE	Paramètre 3	MIX
1 – 30		0 – 10		0 – 30	
Règle la durée de reverb (temps de reverb).		Règle la tonalité de l'effet.		Règle le niveau sonore de la reverb.	

TYPE 4: MN-DLY (Delay mono)

C'est un delay mono avec une durée pouvant atteindre 1,5 seconde.

TYPE 5: PP-DLY (Delay Ping-Pong)

Quand deux amplificateurs sont utilisés, cet effet donne un delay ping-pong avec une durée de jusqu'à 1,5 seconde. Quand un seul amplificateur est utilisé, l'effet est un delay mono.

* Les paramètres des types 4 et 5 sont les mêmes.

Paramètre 1	TIME	Paramètre 2	FB	Paramètre 3	MIX
1 – 99, 1.0 – 1.5,t1 – t9		**0 – 10**		**0 – 30**	
Règle le temps de retard de 10 ms à 990 ms par paliers de 10-ms (1 - 99), et au-delà d'1 seconde par paliers de 100-ms (1.0 - 1.5). t1 - t9 sélectionne une note particulière utilisant le tempo du Pattern rythmique comme référence (voir ci-dessous).		Règle le nombre de cycles de répétition (ré-injection) pour le son retardé.		Règle le niveau du son retardé.	

[paramètre TIME]					
	t1: blanche	t2: noire pointée	t3: noire	t4: croche pointée	t5: blanche de triolet
	t6: croche	t7: dble croche pointée	t8: noire de triolet	t9: double croche	

TYPE 6: DLYHAL (Delay + Reverb Hall)

C'est un effet combinant delay et reverb hall.

TYPE 7: DLYROM (Delay + Reverb Room)

C'est un effet combinant delay et reverb room.

* Les paramètres des types 6 et 7 sont les mêmes.

Paramètre 1	DLYTIM	Paramètre 2	DLYMIX	Paramètre 3	REVMIX
1 – 50,t1 – t9		**0 – 15**		**0 – 15**	
Règle le temps de retard par paliers de 10-ms. t1 - t9 sélectionne une note particulière utilisant le tempo du Pattern rythmique comme référence (voir ci-dessus).		Règle le mixage du son de delay.		Règle le mixage du son de reverb.	

TYPE 8: HLDDLY (Hold Delay)

C'est un effet de delay à mémoire qui vous permet d'enregistrer une phrase allant jusqu'à 2 secondes durant une interprétation et de la faire reproduire répétitivement (pour des détails, voir page 23.)

Paramètre 1	TIME	Paramètre 2	MODE	Paramètre 3	MIX
1 – 99, 1.0 – 2.0, Mn		**nL, So, rS**		**0 – 30**	
Règle la durée d'enregistrement (pour les réglages, voir page 23.)		Sélectionne le mode de lecture de la phrase enregistrée. Les réglages sont nL (lecture normale), So (son sur son) et rS (lecture inverse).		Règle le mixage du son d'effet.	

◆ Module TOTAL

Le module TOTAL n'est pas un module d'effet indépendant. Il sert à régler les paramètres qui affectent tous les Patches.

Paramètre 1	PATLVL	Paramètre 2	MINVOL	Paramètre 3	R-MODE
1 – 30		**0 – 10**		**UP, dn, Hi, Lo**	
Règle le niveau final du patch. Un réglage de 25 signifie que signal entrant et signal sortant ont le même niveau.		Règle la valeur minimale quand on emploie une pédale d'expression comme pédale de volume.		Sélectionne la plage d'action de la pédale d'expression (pour des détails, voir page 22.)	
Paramètre 4	**R-WAVE**	**Paramètre 5**	**R-SYNC**	**Paramètre 6**	**Nom du Patch**
1 – 9		**0 – 3, b1 – b4**		Les caractères disponibles sont donnés ci-dessous.	
Sélectionne le type de forme d'onde de commande (pour des détails, voir page 21.)		Règle le cycle de l'onde de commande (voir tableau ci-dessous).		Utilisez les boutons PARAMETER [▲]/[▼] pour sélectionner la position et tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le caractère.	

[Paramètre R-SYNC]

0.5: Croche	b1: 1 mesure
1: noire	b2: 2 mesures
2: blanche	b3: 3 mesures
3: blanche pointée	b4: 4 mesures

[Caractères disponibles]

(Espace)	'	(	)	*	+	-	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\	

Mauvais fonctionnement

■ Pas de son ou très faible volume

- L’appareil est-il allumé?
- Les prises [INPUT] et [OUTPUT] sont-elles correctement connectées à un instrument et à un amplificateur?
- Le câble blindé est-il défectueux?
- Le GFX-5 est-il neutralisé (Mute)?
- La commande [LEVEL] est-elle baissée?
- La pédale d’expression est-elle relevée?

  Pour certains Patches, la pédale d’expression pilote le volume. Réglez-la dans une position adaptée.

■ Impossible d’enregistrer depuis la prise [AUX IN]

- La source d’entrée est-elle réglée sur "GT"? Réglez-la sur "AUX".

■ Le son a une distorsion anormale

- Règlez les paramètres de niveau et de gain des modules d’effet.
- Réglez les boutons [TURBO] et [EDGE] sur OFF.
- Réglez le module BOOSTER ou ISO/COMP sur OFF.

  Quand une guitare avec un haut niveau de sortie est utilisée avec les effets ci-dessus, une distorsion indésirable peut se produire selon le type d’effet du module DRIVE.

■ Hauts niveaux de bruit

- Règlez le paramètre ZNR. Si le problème persiste, essayez de régler le GAIN.

  Si le module BOOSTER ou ISO/COMP est employé, essayez de baisser le paramètre GAIN du module DRIVE.

■ Impossible de faire jouer le Pattern rythmique ou le volume est très faible

- Le volume rythmique est-il sur une valeur faible?

  Augmentez le paramètre LVL jusqu’à une valeur adaptée.

■ La commutation on/off par pédale d’expression ne fonctionne pas bien.

- Essayez la procédure décrite dans "Calibrage de la pédale d’expression" en page 26.

■ Le son de bypass n’est pas naturel

- L’Energize fonctionne aussi en mode bypass.

  Réglez Energize sur "oF".

Caractéristiques

Programmes d’effet	74 types
Modules d’effet	8 modules
Mémoires de Patch	Utilisateur: 60 patches Preset: 60 patches Total 120 patches
Sampler	Enregistrement/lecture 16 bits linéaire Durée d’enregistrement max 6 secondes
Fréquence d’échantillonnage	31.25 kHz
Conversion A/N	20 bits, suréchantillonnage 64 fois
Conversion N/A	20 bits, suréchantillonnage 8 fois
Entrées	
Entrée Guitar	Prise jack mono standard Niveau d’entrée nominal -20 dBm Impédance d’entrée 470 kilohms
Entrée AUX	Mini-jack stéréo Niveau d’entrée nominal -20 dBm Impédance d’entrée 20 kilohms
Sorties	
Sortie ligne	2 x jack mono standard Niveau de sortie maximal +3 dBm Impédance de sortie en charge 10 kiloOhms ou plus
Sortie casque	Jack stéréo standard 50 mW sous 32 ohms
Afficheur	Afficheur alpha-numérique à DEL 6 chiffres Afficheur à DEL 2 chiffres 7 segments
Alimentation requise	
Adaptateur secteur	CC 9V, moins au centre, 300 mA (AD-0006 ZOOM)
Piles	4 x R6 (taille AA) IEC Fonctionnement continu: environ 10 heures (piles alcalines)
Dimensions externes	390 (L) x 220 (P) x 75 (H) mm
Poids	2,8 kg (sans piles)

* 0 dBm = 0,775 Vrms
* Conception et caractéristiques sujettes à changement sans préavis.

Liste des Patches du GFX-5

Démonstration

GROUPE/ BANQUE	No.	NOM	COMMENTAIRES
U0 A0	1	AMPDRV	Son d'ampli naturel
	2	NUANCE	Son saturé pour jouer au doigt
	3	ALLCLN	Son clair polyvalent de qualité
U1 A1	1	MS9000	Majestueux son saturé multicorps
	2	PV PWR	Son hard rock US
	3	FD TWN	Son clair d'ampli combo US
U2 A2	1	LD-DIST	Distorsion douce pour solo
	2	PEDWAH	Pédale wah-wah sauvage
	3	BEATS	Style Mersey Beat renaissant
U3 A3	1	POWER	Puissante distorsion
	2	MT 7TH	Son Heavy Metal pour guitare 7 cordes
	3	ARMWAH	Pédale wah-wah avec ARRM
U4 A4	1	MLT-OD	Saturation douce multi-usage
	2	TECH-M	Son SFX artistique
	3	FLANGE	Son à flanger profond

Modélisation

GROUPE/ BANQUE	No.	NOM	COMMENTAIRES
U5 A5	1	MS OLD	Son MS vintage
	2	MS MTL	Son à haut gain pour hard rock
	3	USBLUS	Son blues US
U6 A6	1	MARK	Son d'ampli combo Mark Series
	2	SLDN	Son d'ampli Heavy Rock
	3	MACDRV	Son clair crunch moderne
U7 A7	1	MP 1	Son de pré-ampli vintage à haut gain
	2	CRY-B	Wah-wah vintage type Cry B
	3	D-COMP	Pédale compresseur
U8 A8	1	PD 1	Pédale PD-01 ZOOM
	2	FZFACE	Fuzz vintage
	3	MTZONE	Son de pédale d'effet pour Metal
U9 A9	1	SD+CE	Combinaison d'overdrive et chorus vintage
	2	DIST+	Pédale de distorsion vintage
	3	OLDVIB	Son VIB nostalgique

Variation du son

GROUPE/ BANQUE	No.	NOM	COMMENTAIRES
u0 b0	1	ARMPHA	Changement périodique de phase avec ARRM
	2	BOOTS	Pédale octaver
	3	WAVE	Son ARRM pour jeu en arpège et accord
u1 b1	1	ZLEAD	Le son solo ultime
	2	CLNWAH	Wah-wah claire
	3	12STR	Guitare acoustique 12 cordes
u2 b2	1	U-FUZZ	Pédale fuzz ZOOM
	2	TRMCHO	Combinaison de trémolo et chorus
	3	INSECT	Son SFX avec couleur variée
u3 b3	1	ARMPIT	Pédale pitch shifter avec ARRM
	2	AT-WAH	Pédale wah-wah sensible au toucher
	3	VIOLIN	Jeu type violon
u4 b4	1	STEP	Son à paliers original de ZOOM
	2	JET	Son d'avion à réaction standard
	3	TALK	Fait parler les médiums

Artiste/Ligne

GROUPE/ BANQUE	No.	NOM	COMMENTAIRES
u5 b5	1	VHALEN	Solo et accompagnement puissant
	2	VAI PT	Transpositeur style Vai
	3	PAT-M	Son Metheney
u6 b6	1	GARYBD	Solo de ballade style Gary
	2	ERIC	Son Heavy blues
	3	CATS	Son crunch Rockabilly
u7 b7	1	L-DRV	Distorsion multi-usage
	2	D-FEEL	Son ligne saturé
	3	JMP	Son ligne type ampli
u8 b8	1	AUTO-W	Son ligne wah-wah automatique
	2	EDGE	Distorsion tranchante
	3	JC CHO	Son ligne de combo brillant
u9 b9	1	BOX	Son ligne avec résonance d'enceinte
	2	TURBO	Son ligne de saturation douce
	3	L-FUNK	Phaser Funky



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan
TELEPHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115
Site web: http://www.zoom.co.jp

GFX-5 - 5003-1